#LC83005
I18
Ages 4 and Up.

Kid Comet COMET CRITTERS™

COSMIC CONGRATULATIONS!

You are the proud new owner of a Comet Critter, the advanced interactive take-anywhere friend. This virtual alien is going to need your special attention to keep him happy and healthy. The happier and healthier he is, the longer he will live! It is up to you to feed, clean and teach your critter the ways of our planet. These instructions will help you along your way...

CRITTER HISTORY

Somewhere in deep space six very different planets orbit around a white hot sun. Each of these planets has some unusual critters living on them; some furry, some feathered and others scaly. But they all have a taste for fun and adventure in common. So when they were given the chance to visit our galaxy and our planet, they all wanted a turn. All it took was a ride on a comet across the far-reaching universe to see what our world was like. So the amazing journey of the COMET CRITTERS began.

Teach your new critter how we do things on our planet! Games will keep your critter smart and happy, but he also needs special care and attention with food and medicine to keep him healthy.

STARTING THE GAME:

To activate your critter, remove the plastic tab from the back of the unit.

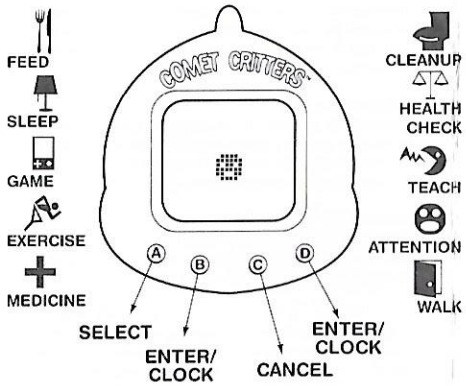
RESTARTING THE GAME:

To start over with a new life, use a pen or pencil tip to press the small inset button on the back of the unit.

SETTING THE CLOCK:

Set the clock to the current time. Press B to display the time. Press A to set the hour. Press B to set the minute. Press C to confirm time and to begin your critter's life. He will land on earth and be ready to play in about 10 minutes.

KEY DESCRIPTIONS:



FUNCTIONS:

FEED

Select the feeding function and press B. Press A to choose meal or dessert. Press B to confirm. Your critter will gain 1kg with each meal feeding and 2kg and a happiness point with each dessert feeding. *If your critter eats too much his mood level will go down.

SLEEP

Select the sleeping function and press B. Press A to choose light or dark. Press B to confirm. If you turn OFF the light from 9:00 to 9:15pm, and ON again from 9:00 to 9:15am, your critter will gain EQ (education) points.

GAME

Select the game function and press B. The heart will jump from one box to another. Press A to guess the left direction or press B to guess the right direction. The mood level will increase with every play. However, if you win 3 or more out of 5 tries, your critter will gain IQ points.

EXERCISE

Select the exercise function and press B. Your critter will lift weights and gain a health point. He will also lose 2kg with each exercise, but he will not lift if he weighs under 5kg.

MEDICINE

Use this function only when your critter is sick. Select the medical function and press B to raise your critter's health points.

CLEANUP

When the critter leaves droppings, they must be cleaned within 15 minutes or your critter's health level will go down. Select the cleanup function and press B.

HEALTH CHECK

Select the health function and press B. Continue pressing B to check age, weight, food, education, mood, health and IQ levels.

TEACH

Select the teaching function and press B to educate your critter. Use this function if your critter makes noise and when the attention sign appears for no reason.

ATTENTION

The attention sign appears when your critter needs your attention. Check the health levels to find out what your critter needs.

WALK

Select the walking function and press B to send your critter out for an hour-long evening walk. *Use this function only after 7:00pm and when your critter's IQ is higher than 5. Be careful not to walk your critter if his mood level is below 6 or he will say "Bye-Bye" and he will never come back. Remember to keep him happy.

P.S. Your Comet Critter's future depends on your care. The better you care for him in the first few days, the stronger he will grow.

Monitor each health level carefully, since one activity function may affect another. For example, each EXERCISE function affects your critter's weight, mood and food levels.

BATTERY REPLACEMENT:

To replace the batteries, unscrew and remove back battery cover and insert two new 1.5V 'LR44' (AG13) button cell batteries. Batteries should be replaced by an adult. May contain small parts.

NYKO PRODUCT LIMITED WARRANTY

The NYKO product is warranted to the original purchaser for the normal intended use for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered under this warranty period occurs, NYKO will replace or repair the product or its defective parts, at its option, at no charge. Warranty does not apply to defects resulting from modification or misuse of this product.

The product can be returned to the place of purchase accompanied with proof of purchase or shipped to: NYKO Technologies, Inc. P.O. Box 46697, Los Angeles, CA 90046 with freight charges prepaid. Please enclose check or money order in the amount of $5.00 for return Shipping and Handling. Please allow 3-4 weeks for processing.

Made in China
NYKO Technologies, Inc.
P.O. Box 46697
Los Angeles, CA 90046

NYKO, COMET CRITTERS and KID COMET are registered trademarks of NYKO Technologies, Inc.
©1997 NYKO Technologies, Inc.

#LC83005 I18
4 ans et plus.
Fabriqué en Chine.

COMET CRITTERS™

FÉLICITATIONS COSMIQUES!

Vous êtes maintenant l'heureux propriétaire d'un COMET CRITTER, le petit animal interactif qui vous suit partout. Cette extraterrestre virtuelle aura besoin de soins spéciaux de votre part pour être heureux et sain. Plus il sera heureux et sain, plus il vivra longtemps! Les instructions suivantes vous guideront dans cette tâche...

ANTÉCÉDENTS

Quelque part au plus profond de l'espace six planètes très différentes orbitent autour d'un soleil blanc de chaleur. Chacune de ces planètes est habitée par des créatures inhabituelles, certaines à fourrure, d'autres à plumes et d'autres à écailles. Mais elles ont toutes en commun du goût pour la diversion et l'aventure en commun. Quand elles ont donc eu la chance de visiter notre galaxie et notre planète, chacune a voulu y aller à son tour. Il suffisait de monter sur une comète et de traverser l'immensité de l'univers pour voir comment était notre monde. C'est ainsi qu'a commencé le voyage des COMET CRITTERS.

Montrez à votre nouvelle créature comment nous faisons les choses sur notre planète! Les jeux plairont à votre créature et développeront son intelligence, mais il faut aussi veiller à lui donner une bonne alimentation et des soins spéciaux au moyen de médicaments pour qu'elle se maintienne en bonne santé.

LANCER LE JEU:

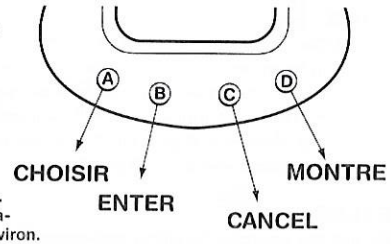
Pour lancer le jeu, enlever l'onglet de plastique à l'arrière de l'unité.

REMETTRE EN MARCHE:

Pour commencer une nouvelle vie, utiliser une plume ou la pointe d'un crayon pour appuyer sur le petit bouton encastré à l'arrière de l'unité.

RÉGLER L'HORLOGE:

Mettre la montre à l'heure. Appuyer sur B pour afficher l'heure. Appuyer A pour régler l'heure. Appuyer sur B pour régler les minutes. Appuyer sur C pour confirmer l'heure qu'il est donner vie à votre créature. Elle arrivera sur terre et sera prête à jouer 10 minutes aprés environ.



ALIMENTATION

Choisir la fonction alimentation et appuyer sur B. Appuyer sur A pour choisir un repas ou un dessert. Appuyer sur B pour confirmer. Votre créature gagnera 1 kg à chaque repas et 2 kg et un point de plus en degré de contentement avec chaque dessert. *Si elle mange trop, son niveau de bonne humeur baissera.

SOMMEIL

Choisir la fonction sommeil et appuyer sur A pour choisir clair ou sombre. Appuyer sur B pour confirmer. Si vous éteignez la lumière (OFF) de 21 heures à 21 heures 15, et que vous la rallumez (ON) de 9 heures à 9 heures 15, elle gagnera des points (EQ) pour son instruction.

JEU

Choisir la fonction jeu et appuyer sur B. Le coeur sautera d'un cadre à l'autre. Appuyer sur A pour prévoir la gauche et B pour prévoir la droite. Le niveau de bonne humeur augmentera à chaque jeu. Mais si vous gagnez 3 fois ou plus sur 5 essais, votre créature gagnera des points pour son quotient intellectuel.

EXERCICE

Choisir la fonction excercice et appuyer sur B. Votre créature soulèvera des poids et gagnera un point santé. Elle perdra également 2 kg à chaque exercice, mais ne pourra pas lever de poids si elle pèse moins de 5 kg.

MÉDICAMENTS

Utiliser cette fonction uniquement lorsque votre créature est malade. Choisir la fonction médicale et appuyer sur B pour qu'elle gagne des points santé.

NETTOYAGE

Lorsque votre créature fait ses besoins, vous devez les ramasser en moins de 15 minutes ou le niveau santé de votre créature diminuera. Choisir la fonction nettoyage et appuyer sur B.

CONTROLE SANTÉ

Choisir la fonction santé et appuyer sur B. Continuer d'appuyer sur B pour vérifier l'âge, le poids, la nourriture, l'instruction, la bonne humeur, la santé, et le quotient intellectuel.

ENSEIGNEMENT

Choisir la fonction enseigement et appuyer sur B pour instruire votre créature. Utiliser cette fonction si elle fait du bruit et quand le signe d'attention se produit sans raison.

ATTENTION

L'indicateur d'attention apparaîtra lorsque votre créature a besoin de votre attention. Vérifier l'état de santé pour savoir ce dont la créature a besoin.

PROMENADE

Choisir la fonction promenade et appuyer sur B pour envoyer votre créature faire une promenade d'une heure le soir. *Utiliser cette fonction seulement après 19 heures et lorsque le quotient intellectuel est supérieur à 5. Prenez soin de ne pas l'envoyer faire une promenade si son niveau de bonne humeur est inférieur à 6 car elle risquerait alors de vous dire "au revoir" et de nes plus jamais revenir.

REMPLACEMENT DES PILES

Pour remplacer les piles, dévisser et retirer le couvercle de la batterie et introduire deux piles neuves avec éléments en bouton de 1,5 V 'LR44' (AG13). Les piles devront être remplacées par un adulte. Peuvent contenir de petites pièces détachées.

GARANTIE LIMITÉE POUR PRODUIT NYKO

Le produit NYKO porte, pour l'acheteur initial, une garantie couvrant un usage normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat. Si un défaut, couvert par cette garantie, se manifeste, Nyko remplacera ou réparera, à sa discrétion, le produit ou les pièces défectueuses, sans frais. La garantie ne s'applique pas pour des défauts résultant d'une modification ou d'un usage abusif du produit. Le produit, avec preuve d'achat, peut être retourné au détaillant ou expédié (expédition ou port payés d'avance) à: NYKO Technologies Inc. P.O. Box 46897, Los Angeles, CA 90045. Prière d'inclure un chèque ou un mandat au montant de 5 00$ pour frais de manutention et d'expédition. Prière d'allouer 3-4 semaines pour la transaction.

#LC83005 I18
Edad: 4 años en adelante.
Fabricado en China

¡FELICITACIONES COSMICAS!

Eres el orgulloso nuevo dueño de un COMET CRITTER, el animalito doméstico interactivo que se puede llevar a todas partes. Este extraterreste necesitará de tu atención especial para conservar la salud yestar feliz. Cuanto más feliz y sano esté, más tiempo vivirá. Estas instrucciones te ayudarán.

HISTORIA DEL CRITTER

En algún lugar del profundo espacio seis planetas muy distintos rodean la órbita de un caliente y blanco sol. En cada uno de estos planetas habitan critters muy raros; algunos son felpudos, otros cubiertos de plumas y otros son escamosos. Pero todos tienen algo en común, les gusta divertirse y tener aventuras. Así fue que cuando les dieron la oportunidad de visitar nuestra galaxia y nuestros planetas, todos querían tomar el turno. Todo lo que tuvieron que hacer fue montarse en un cometa que cruza los confines más distantes del universo para ver cómo era nuestro mundo. Así comenzó el sorprendente viaje de los COMET CRITTERS.

Tu nuevo critter debe aprender como hacemos las cosas !en nuestro planeta! Con juegos mantendrás a tu critter muy inteligente y feliz; pero tu critter también necesita cuidados y atención especial con alimentos y medicamentos para que permanezca saludable.

COMO COMENZAR A JUGAR:

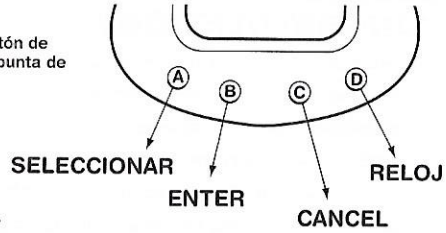
Para activar el critter, quita la lengüeta de plástico de la parte trasera de la unidad.

COMO REINICIAR EL JUEGO:

Para reiniciar el juego con otra vida, oprime el pequeño botón de inserción que está en la parte trasera de la unidad, con la punta de una pluma o lápiz.

COMO AJUSTAR EL RELOJ:

Fija el reloj en tiempo actual. Oprime B para que salga la hora en la pantalla. Oprime A para fijar la hora. Oprime B para fijar los minutos. Oprime C para confirmar la hora y para empezar la vida de tu critter. Este ser aterrizará en la tierra listo para jugar aproximadamente en diez minutos.



ALIMENTACION

Selecciona la función alimentación y oprime B. Oprime A para elegir la comida o el postre. Oprime B para confirmar. Tu critter ganará 1kg cada vęz que lo alimentes y 2kg y un punto de felicidad cada vez que le des un postre. *Si tu critter come demasiado, se le bajará el nivel del humor.

DORMIR

Selecciona para la función de dormir y oprime B. Oprime A para elegir entre luz o oscuridad. Oprime B para confirmar la función. Si APAGAS la luz de las 9:00 a las 9:15pm, y la PRENDEZ nuevamente a las 9:15am, tu critter ganará puntos EQ (aprendizaje).

JUEGO

Selecciona la misma función y oprime B. El corazón le saltará de una caja a la otra. Oprime A para adivinar la dirección a la izquierda o oprime B para la derecha. El nivel del humor aumentará cada día. Pero si ganas 3 o más por 5 veces que trates, tu critter ganará puntos IQ (cociente de inteligencia).

EJERCICIO

Selecciona la función de ejercicio y oprime B. Tu critter levantará pesas y ganará puntos de salud, también perderá 2kg cada vez que haga ejercicio, pero no levantará pesas si pesa menos de 5 kilogramos.

MEDICINA

Utiliza esta función solo cuando el critter esté enfermo. Selecciona la función de medicina y oprime B para elevar los puntos de salud de tu critter.

LIMPIEZA

Cuando el critter deje deyecciones, debes limpiarlas en menos de 15 minutos de lo contrario el nivel de salud se bajará. Selecciona la función de limpieza y oprime B.

VERIFICACION DE SALUD

Selecciona la función de salud y oprime B. Continúa oprimiendo la B para verificar la edad, peso, alimentos, educación, humor, salud y el nivel de IQ (cociente de inteligencia).

APRENDIZAJE

Selecciona la función aprendizaje y oprime B para educar a tu critter. Utiliza esta función si tu critter hace ruido y cuando aparece la señal de atención, sin razón aparente.

ATENCION

La marca de atencion aparece cuando el critter necesita atención. Verifica los niveles de salud para saber qué necesita el critter.

CAMINAR

Selecciona la función de caminar y oprime B para enviar tu critter afuera para que camine en la tardecita por una hora. *Utiliza esta función solamente después de las 7:00pm y cuando el IQ de tu critter esté por encima de 5. Ten mucho cuidado de no sacar a tu critter a caminar si el nivel de humor del critter es de menos de 6, de lo contrario te dirá "Adiós-Adiós" y nunca regresará.

REEMPLAZO DE LA BATERÍA:

Para reemplazar las baterías, desatornilla y saca la cubierta trasera de la batería e inserta dos baterías nuevas de célula tipo botón de 1.5V 'LR44' (AG13). Las baterías las debe cambiar un adulto. Podría contener partes pequeñas.

GARANTIA LIMITADA DE LOS PRODUCTOS NYKO

NYKO ofrece al comprador inicial un<ía de noventa (90) días a partir de la fecha de compra del producto, siempre y cuando se le haya utilizado en forma correcta. Si hubiera algún defecto que estuviera cubierto por la garantía, NYKO reemplazará el producto o la parte defectuosa, según lo decida, sin cargo alguno. La garantía no cubre aquellos defectos que resultan de alteraciones efectuadas en el producto o del uso incorrecto del mismo. El producto puede devolverse al lugar de compra junto con la prueba de compra o enviarse a: NYKO Technologies, Inc. P.O. Box 46697. Los Angeles, CA 90046, con flete prepagado. No olvide incluir un cheque o giro bancario por valor de $5.00 para gastos de envío y manipuleo. Debe esperar de 3 a 4 semanas para el procesamiento.